WATERLOO

PSS

MIRROR IMAGE

WATERLOO

Entwurf und Programmierung:
Peter Turcan
Umschlaggestaltung:
Peter Curzon

PSS

Künstlerische Artführung und Druck:
Alex McLaren - Khartomb Design

© 1991 Mirrorsoft Ltd
Das Computerprogramm sowie die Begleitdokumentation und materialien sind durch nationales und internationales Urheberecht geschüzt. Jegliche elektronische Speicherung, die Vervielfältigung, Übersetzung in fremde Sprachen, das Kopieren, der Verleih, die öffentliche Vorführung und jegliche Art der Verbreitung ist streng untersagt und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Mirrorsoft Limited gestattet. Sämtliche Rechte weltweit vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Einführung 4

Anleitung 5

1. Laden des Programms 5

2. Einrichten des Programms 5

3. Starten der Simulation 6

4. Beobachtung 7
   4.1 Rundumsicht 7
   4.2 Die Maus 7
   4.3 Sicht von anderen Standorten aus 7
   4.4 Verlegen der Hauptquartiere 8
   4.5 Identifizieren der Einheiten 8

5. Befehle 9
   5.1 Grundsätzliche Befehle 9
   5.2 Kampfführung 11
   5.3 Unterstützung 14
   5.4 Berichtswesen 15
   5.5 Truppen abgeben 15
   5.6 Strategische Befehle 16
   5.7 Angriffs- und Verteidigungslinien 16

Referenz 18

Allgemeines 19

6. Historische Befehle 19
6.1 Historische Ereignisse 19

7. Aspekte der Simulation 19
7.1 Qualität der Truppen 19
7.2 Reichweite der Artillerie 19
7.3 Kampfmoral 20
7.4 Meldereiter 20
7.5 Initiative der Offiziere 20
7.6 Unberücksichtigte Aspekte 20

8. Beenden der Simulation 20

9. Weiter Hinweise 21

Aufstellung der Armeen 23

Einführung

Herzlich willkommen bei WATERLOO, der neuen Computer-Kriegssimulation. Herkömmliche Kriegsspiele geben dem Spieler in der Regel einen unrealistischen 'Überblick', mit dem gleichzeitig Truppenbestände, Bewegungen, Schlachten etc. kontrolliert werden können und sich die Armeen mit gottähnlicher Macht befehligen lassen. WATERLOO hingegen berücksichtigt alle Einflüsse und realen Schwierigkeiten, mit denen sich die Heerführer auseinanderzusetzen hatten, beispielsweise die Schwierigkeiten der Kommunikation (insbesondere zu einer Zeit, da es noch keinen Funkverkehr gab), die ausgeklügelte Befehlskette über Generäle und Oberste, jeder für sich eine Person mit individuellem Erfahrungsschatz und unterschiedlicher Intelligenz. Bis die Nachricht von Ereignissen auf dem Schlachtfeld das Hauptquartier erreicht, vergeht eine gewisse Zeit - diese Verzögerung führt zu Konsequenzen in der Heeresführung. Ferner ist zu berücksichtigen, daß nicht alle Befehle mit der gleichen Effizienz ausgeführt werden.

Der Nebel des Krieges

Mit WATERLOO übernehmen Sie entweder die Rolle des Herzog von Wellington oder die Napoleons. Der Preis für diese Verantwortung ist hoch. Ebenso wie die historischen Vorbilder widerfahren Ihnen die Heimsuchungen eines Befehshabers im Zeitalter Napoleons. Ihr Überblick über die Schlacht beschränkt sich auf das, was Sie vom jeweiligen Standort aus einsehen können. Wollen Sie mehr überblicken, müssen Sie sich bewegen.
Ihre schriftlich erteilten Schlachtbefehle werden von Ihren untergeordneten Kommandanten ausgeführt. Diese geben daraufhin entsprechende Order an die Divisions-Generäle, Infanterie-, Kavallerie- oder Artillerie-Einheiten zu verlagern. Auf unterer Ebene treffen die Obersten der Regimenter eigene Entscheidungen, auf die Sie nur geringen Einfluß haben. Auf jeder Befehlsstufe kann es geschehen, daß Kommandanten Ihre Befehle ignorieren, sei es, daß sie sich vor Ort besser auskennen, sei es, daß sie zuwenig oder zuviel Mut oder Geschick besitzen. Außerdem werden alle Ihre Befehle durch Meldereiter übermittelt, wodurch eine Verzögerung zwischen Erteilung und Ausführung eines Befehls eintritt.

Bei WATERLOO handelt es sich nicht um ein Kriegsspiel, sondern um die computergestützte Simulation her historischen Vorgänge bei einer geschichtlich äußerst bedeutsamen Schlacht.

Anleitung

1. Laden des Programms

ATARI ST
DISKETTE INS LAUFERK EINLEGEN, DEN COMPUTER NEU EINSTELLEN UND DAS WATERLOO-ICON ZWEIMAL ANKLICKEN.
AMIGA
DISKETTE EINLEGEN UND COMPUTER NEU EINSTELLEN. DAS PROGRAMM WIRD AUTOMATISCH GELADEN.
IBM PC
SIEHE DISKETTEN-ETIKETTE FÜR LADEANWEISUNGEN.

2. Einrichten des Programms

Bevor die Simulation startet, werden Ihnen einige Fragen gestellt.
(i) Do you want a Human to play Napoleon?
Do you want a Human to play Wellington?
Möchten Sie, daß die Rolle Napoleons bzw. Wellingtons von einem Menschen übernommen wird?
Bitte wählen Sie. Beachten Sie dabei, daß die Situation für Wellington günstiger steht. Zu Beginn des Kampfes verfügt er über eine geschlossene Stellung, und diese ist so gut zu verteidigen, daß Sie genügend Zeit haben, um sich Klarheit über die Absichten der Franzosen zu verschaffen.
Ob Sie allein gegen den Computer oder gegen einen anderen Mitspieler antreten: Zum Kennenlernen überlassen Sie am besten dem Computer die Kontrolle über beide Seiten und beobachten den Verlauf.

(ii) View all the French messages? View all the Allies messages?
Sollen Nachrichten zwischen den Generälen angezeigt werden?
Es ist zwar nicht realistisch, jedoch hilfreich, zu sehen, wie Befehle vom Computer interpretiert werden. Antworten Sie mit Y für 'Ja'.

(iii) Do you want to see what is going on - other from your own eyes?
Darf der Spieler das Schlachtfeld von einem anderen Standort als dem des Befehlshabers beobachten?

Um sich mit dem Schlachtfeld, seinen Stellungen und ihrer Darstellung durch den Computer vertraut zu machen, beantworten Sie diese Frage unbedingt mit Y für Ja. In der Realität wäre dies natürlich nicht möglich.

(vi) Show the Cannons Firing?
Soll das Abfeuern der Kanonen sichtbar sein?
Antworten Sie mit Y für 'Ja', so sehen Sie beim Abfeuern der Kanonen kleine Rauchwolken aufsteigen.

(v) View Note on what the programme is doing?
Anzeige des Programmablaufs am unteren Bildschirmrand?
Antworten Sie mit Y für 'Ja'.

(vi) Are you using a mouse?
Benutzen Sie eine Maus?

(vii) Do you want to change the French historical orders?
Do you want to change the Allies historical orders?
Wollen Sie von den historischen Befehlen der Franzosen bzw. der Alliierten abweichen?

Zu Beginn erhalten beide Parteien für die Schlacht die gleichen Befehle wie in der historischen Vorlage. Solange Sie mit dem Ablauf nicht vertraut sind, sollten Sie diese nicht ändern, da Sie sonst mit Schwierigkeiten zu rechnen haben. Am Anfang sind die historischen Befehle ausreichend.
Antworten Sie mit N für 'Nein'.
Wie Sie die historisch belegten Befehle ändern können, finden Sie in Kapital 5 beschrieben.

(viii) Save off the game automatically every hour?
Stand zu jeder vollen Stunde abspeichern?
Eine Vorsichtsmaßnahme gegen versehentliches Abschalten des Computers: Der Stand der Simulation wird zu jeder simulierten Stunde abgespeichert.
Antworten Sie mit N für 'Nein'.

3. Starten der Simulation

Nachdem Sie die Voreinstellungen getroffen haben, können Sie Ihre Aufmerksamkeit dem Schlachtfeld widmen.

Die Startzeit der Simulation beginnt am Vormittag um 11.30 Uhr, und endet um 21.30 Uhr. Je nach Ihrer Wahl ist Ihre Startposition der Standort Wellingtons mit Blickrichtung Süden oder der Napoleons mit Blickrichtung Norden. Ihnen steht eine Übersichtskarte zur Verfügung, in die die Ausgangspositionen beider Armeen, deren Linien sich auf gegenüberliegenden Hügelketten von Osten nach Westen erstrecken, eingezeichnet sind.

Haben Sie die Rolle Napoleons gewählt, erhalten Sie die Aufforderung, Ihre Befehle zu erteilen. Als Wellington müssen Sie den ersten Schritt der Franzosen abwarten. Bevor Sie einen Befehl erteilen, nutzen Sie die Gelegenheit, um sich einen Überblick über den Bildschirm zu verschaffen und sich mit dem Schlachtfeld vertraut zu machen.

4. Beobachtung

Der Standort, von dem aus Sie beobachten, is identisch mit dem Standort des jeweiligen Befehlshabers (Wellington oder Napoleon). Der Befehshaber befindet sich stets am unteren Bildschirmrand. Sie können 1, 5 oder 2 Meilen weit in jede Richtung schauen. Die Ausmaße des Schlachtfeldes betragen 5 Meilen von Osten nach Westen und 4 Meilen von Norden nach Süden.

4.1 Rundumsicht

Sie können in die vier Himmelsrichtungen Norden, Süden, Osten oder Westen schauen, indem Sie hinter der Befehls-Aufforderung am unteren Bildschirmrand das Gewünschte eingeben. Tippen Sie dazu LOOK und die gewünschte Himmelsrichtung.
Beispiel: LOOK EAST oder LOOK E.

Sie erhalten eine perspektivische Ansicht dessen, was der Befehlshaber von seinem Standort aus sehen kann.

4.2 Die Maus

Bei der perspektivischen Ansicht kann die Maus wie ein Zeigefinger benutzt werden. Klicken Sie Dörfer, Gebiete, Armee-Einheiten etc. mit der Maus an, so werden die entsprechenden Ortsbezeichnungen, Namen der Generäle und Einheiten, sowie Umfang und Richtung angezeigt. Ist die Sicht behindert, können Sie mit der Maus das entsprechende Hindernis anklicken. Sie erhalten dann eine Art 'Nahaufnahme' auf dem Bildschirm.

4.3 Sicht von anderen Standorten aus

Haben Sie beim Einrichten des Programms (Option III) mit Y für 'Ja' geantwortet, können Sie nun das Geschehen auf dem Schlachtfeld von anderen Standorten aus betrachten.

Dazu geben Sie ein: LOOK <gewünschte Himmelsrichtung> FROM <gewünschter Standort>

Beispiel: LOOK S FROM HOUGOUMONT

Sie können nun vom Schloß Hougoumont aus in Richtung Süden schauen. - LOOK E FROM REILLE

Sie erhalten jetzt den Blick des Korps-Befehlshabers nach Osten. Bitte beachten Sie: Wollen Sie mit den Augen eines Generals in eine bestimmte Richtung sehen, können Sie nur einen General aus Ihren eigenen Reihen wählen.

4.4 Verlegen der Hauptquartiere

Um weiteren Überblick über das Schlachtfeld zu erhalten, können Sie auch Ihr Hauptquartier verlegen. Hierzu werden Sie während der Bewegungsphase Ihrer Armee gefragt, ob Sie Ihr Hauptquartier verlegen wollen (Do you wish to move your HQ?). Ist Ihre Antwort Y für 'Ja', werden Sie nach der gewünschten Himmelsrichtung gefragt (N=Norden, S=Süden, E=Osten oder W=Westen), Sie können sie jedoch auch mit der Maus anwählen. Der Standortwechsel Ihres Hauptquartiers erfolgt nicht sofort. Ebenso wie bei Truppenverschiebungen bewegt sich das Hauptquartier nur soweit in Richtung des Ziels, wie es die Zeit erlaubt. Sie können sich dann vom jeweiligen Standort aus einen Überblick verschaffen.

Sie können Ihr Hauptquartier nicht verlegen, wenn Sie sich in ungeordnetem Rückzug befinden oder tödlich verwundet sind.

4.5 Identifizieren der Einheiten

Die Einheiten sind an ihren unterschiedlichen Uniformen zu erkennen. Zeigen Sie mit der Maus auf eine Einheit, und klicken Sie sie an. Es werden dann Details sichtbar.

Jedes Regiment erscheint als Block von Einheiten, geführt von einem an seiner dreieckigen Fahne erkennbaren Oberst. Während der Simulation ändern Einheiten sowohl ihre Formation wie auch ihre Richtung. Wird beispielsweise die Infanterie durch Kavallerie bedroht, bildet sie ein Karree. In anderen Fällen werden Geschütze abgezogen oder zum Feuern aufgestellt.

Zusätzlich gibt es einzelne Reiter. Dabei handelt es sich entweder um Generäle oder Meldereiter. Generäle tragen - im Gegensatz zu den Kurieren - eine Fahne. Die ranghöchsten Generäle sind durch Farben gekennzeichnet, eine quadratische Fahne bezeichnet die Position des Befehlshabers einer Division, eines Korps oder eines Oberbefehlshabers.

5. Befehle

Sie können Ihre Befehle in Groß- oder Kleinbuchstaben oder in gemischter Schreibweise eingeben. Schreibfehler werden erkannt, ebenso findet eine Plausibilitätsprüfung statt. Geben Sie einen fehlerhaften Befehl ein, bleibt er auf dem Bildschirm stehen, und der Cursor rückt auf das als falsch erkannte Wort. Sie können mit Hilfe der Cursor-, Rückschritt- und Delete-Tasten korrigieren.

Das Programm verfügt über eine Abkürzungs-Routine, mit deren Hilfe die Wörter auf ihre kürzestmögliche, identifizierbare Folge gekürzt eingegeben werden können. Beispiel: Das Gehöft La Belle Alliance ist als LA-BELLE eindeutig identifiziert, da WATERLOO kein anderes Wort kennt, das mit dieser Zeichenfolge beginnt.

Ihnen stehen sieben Haupt-Befehle zur Verfügung. Folgende Befehlstypen können Sie nach der entsprechenden Aufforderung eingeben:

Grundsätzliche Befehle
Befehle zur Kampfführung
Befehle zur Unterstützung
Befehle zum Berichtswesen
Befehle zum Verlegen von Truppen
Strategische Befehle
Befehle für Verteidigungs- und Angriffslinien

Ihre Befehle durchlaufen die gesamte militärische Hierarchie, beginnend mit Ihnen als Oberbefehlshaber, über die entsprechenden Korps-Kommandanten zu deren Divisions-Generälen und dann zu den Regiments-Ober-

sten. Sie können Ihre Befehle nur an die Korps-Kommandanten weitergeben, diese nur an ihre Divisions-Generäle usw. Wie das genau funktioniert, erfahren Sie im folgenden. Jede Runde der Simulation repräsentiert 15 Minuten 'echter' Zeit. Jeder Teilnehmer kann maximal acht Befehle eingeben, bevor das Programm den nächsten Zug und somit auch die Befehle ausführt. Erscheint das Wort KEY in Rot rechts unten auf dem Bildschirm, klicken Sie entweder die Maus oder drücken eine beliebige Taste. Sie kehren zur Befehlsaufforderung zurück. Wenn Sie nicht reagieren, erfolgt der Rücksprung automatisch nach ca. 20 Sekunden. Sie können Ihren Korps-Kommandanten recht unterschiedliche und auch detaillierte Befehle erteilen. Er beginnt mit grundsätzlichen Befehlen, die Sie im folgenden aufgeführt finden.

5.1 Grundsätzliche Befehle

LOOK (Schauen) Mit diesem Befehl können Sie in eine der vier Himmelsrichtungen schauen. Kombinieren Sie diesen Befehl mit FROM xx wobei xx ein Ort oder Name sein kann. Siehe hierzu auch Kapitel 4.

NAME Durch Eingabe des Namens erhalten Sie Einzelheiten über die Befehlsgewalt der genannten Person, sei es ein Korps-Kommandant oder Divisions-General.

CORPS Sollen die Namen aller Untergebenen und die Art ihrer Truppen (Infanterie, Kavallerie etc.) angezeigt werden, geben Sie diesen Befehl ein.

POINTS (Punkte) Mit diesem Befehl wird Ihre bis dahin erzielte Punktezahl angezeigt. Die Punktezahl ist abhängig von Ihrer jeweiligen Truppenstärke, den von Ihnen verursachten Gefangenen und Verlusten, sowie von den Gehöften und Dörfern, die Sie besetzt halten.

X oder ESC Soll die nächste Runde starten, obwohl weniger als acht Befehle erteilt wurden, drücken Sie ESCAPE oder geben X ein.

PAUSE Drücken Sie die Pause-Taste, und der Ablauf pausiert, bis Sie zum Weitermachen bereit sind. Um die Simulation fortzusetzen, drücken Sie eine beliebige Taste.

SAVE (Sichern) Mit diesem Befehl wird die aktuelle Situation am Ende einer Runde gespeichert, die Simulation jedoch fortgesetzt. Mit Hilfe dieses Befehles läßt sich WATERLOO auch per Post betreiben. Ein Teilnehmer macht seine Züge, sichert den Stand auf Diskette und schickt sie seinem Gegner, der dann seinerseits Züge macht, die Daten sichert und zurückschickt.

QUIT (Beenden) Abbruch der Simulation.

5.2 Kampfführung

Die Befehle bestehen aus Sätzen mit Instruktionen für Ihre Korps-Kommandanten. Geben Sie sie in den Computer ein. Sie werden in der nächsten Runde von Ihren Einheiten ausgeführt. Damit das Programm Sie verstehen kann, müssen die von Ihnen eingetippten Sätze aus bestimmten Instruktionen bestehen. Alle im folgenden beschriebenen Befehle bestehen aus den beiden Komponenten AKTION und BEDINGUNG(EN).
Bei Befehlen zur Kampfführung haben Sie die Wahl zwischen sechs Aktionen:

MOVE	(Verlegen)
ATTACK	(Angreifen)
DEFEND	(Verteidigen)
SHELL	(Abfeuern der Artillerie-Geschütze)
STAY IN RESERVE	(In Reserve bleiben)
RETREAT	(Rückzug)

Nachdem Sie für Ihren Kampfbefehl eine der Aktionen gewählt haben, müssen Sie die Befehlsbedingungen bestimmen. Mit diesen geben Sie an, wie und durch wen der Befehl ausgeführt werden soll. Darüberhinaus bestimmen Sie Ziele und Objekte Ihrer Truppen.
Dazu können Sie eine, mehrere oder alle der folgenden Bedingungen auswählen:

Wer
Ort
Zeit
Dauer
ALL CORPS (Alle Korps)

Beispiel: Nehmen wir an, daß Sie ein gesamtes Korps an einen bestimmten Ort verlegen möchten. Zuerst geben Sie den Befehlsempfänger an (das muß immer der Name eines Korps-Kommandanten sein), dann den Zeitpunkt, zu dem Sie die Verlegung wünschen, die Aktion, die ausgeführt werden soll (in diesem Fall MOVE), und den Ort der Verlegung.
Eingabe:

<Wer>	<Zeit>	<Aktion>	<Ort>
REILLE	AT 12 30	MOVE	TO POSPOL

Reille soll um 12:30 nach Pospol aufbrechen.
Bitte denken Sie daran, daß der Befehlsempfänger nur ein Korps-Kommandant Ihrer Armee sein kann. Wollen

Sie einer bestimmten Einheit einen Befehl erteilen, müssen Sie zuerst den Namen des entsprechenden Korps-Kommandanten eingeben und ihm mitteilen, daß er den Befehl an die Einheit geben soll.

Der Ort braucht nicht der Name eines Dorfes oder Gehöftes zu sein, sondern Sie können hier auch den Namen eines Generals, eines bestimmten Gebietes oder einer feindlichen Einheit eintippen. Oder Sie geben einfach Entfernung und Richtung ein, die sich auf einen dieser Namen beziehen. Dazu geben Sie in dieser Reihenfolge die Entfernung, die Richtung, eine der Himmelsrichtungen und den Ort an. Beispiel: 1 1/2 MILES EAST OF PLANCENOIT (1,5 Meilen östlich von Plancenoit). Die Zeitangabe einer Aktion geschieht wahlweise und bestimmt lediglich, wann der Befehl in Kraft treten soll.

Zusätzlich können Sie - ebenfalls wahlweise - die Dauer bestimmen. Benutzen Sie hierzu folgendes Format:
FOR X HOURS Y MINUTES - für die Dauer von X Stunden und Y Minuten, oder
FOR X HOURS - für die Dauer von X Stunden, oder
FOR Y MINUTES - für die Dauer von Y Minuten.

ALL CORPS (Alle Korps) ist eine mächtige und nützliche Befehlsbedingung, besonders im Zusammenhang mit Befehlen, die im folgenden beschrieben werden. Als vorweggenommenes Beispiel sei hier der Befehl zur Abgabe des Schlachtberichtes erwähnt:

ALL CORPS SEND ME YOUR BATTLE REPORT - Alle Korps sollen den Schlachtbericht senden.

Denken Sie bitte daran, daß Einheiten Ihre Befehle nur befolgen können, wenn Sie zuerst den Namen des Korps-Kommandaten nennen, der Ihren Befehl an die Einheit weitergibt. Die Kombination der sechs Aktionen mit den Befehlsbedingungen bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten. Es mag aber eine Situation eintreten, in der Sie differenziertere Befehle erteilen wollen. Beispielsweise soll ein Korps-Kommandant nur eine besondere Truppeneinheit einsetzen. In dem Fall müssen Sie ihn instruieren, den Befehl an die entsprechende(n) Truppeneinheit(en) weiterzugeben. Nehmen wir an, daß Sie Ihrem Korps-Kommandaten befehlen, einen Hügel nur mit zwei Infanterie-Divisionen zu halten, so lautet der Befehl:

D'ERLON AT 1 15 ORDER 2 INFANTRY DIVISIONS TO DEFEND THE HILL 1 MILE SOUTH OF YOU
d'Erlon soll um 1:15 zwei Infanterie-Divisionen entsenden zur Verteidigung des Hügels, der sich 1 Meile südlich von ihm befindet.
Da sich dieser Befehl an bestimmte Divisionen richtet, muss der Satz das Wort ORDER (Befehl) enthalten. Das

wäre auch der Fall, wenn Sie die Division des Generals Donzelot verlegen wollen. Da Donzelot ein Untergebener des Korps-Kommandanten d'Erlon ist, wäre folgende Eingabe notwendig:
D'ERLON AT 1 15 ORDER DONZELOT TO DEFEND THE HILL 1 MILE SOUTH OF YOU
d'Erlon soll um 1:15 Donzelot befehlen, den Hügel 1 Meile südlich vom Standpunkt d'Erlons zu verteidigen.
Unzulässig wäre folgende Eingabe:
D'ERLON MOVE DONZELOT 1 MILE SOUTH

Erteilen Sie einem Korps-Kommandanten einen Befehl, der keine Angabe über Division, Einheit etc. enthält, wird er seine Truppen nach eigenem Ermessen einsetzen. Gleichzeitig wird er dann auf eigene Initiative handeln und in den Grenzen der Gesamtstrategie und innerhalb des Gebietes seiner Angriffs- und Verteidigungslinien seine eigenen Befehle erteilen.

Beispiele für das Kombinieren von Aktion und Befehlsbedingungen:
D'ERLON ORDER YOUR ARTILLERY TO MOVE 1/2 MILE NORTH
d'Erlon soll seine Artillerie eine halbe Meile nach Norden verlegen.
REILLE MOVE TO MON-PLAISIR
Reille soll sich nach Mon-Plaisir begeben.
LOBAU SHELL MONT-ST-JEAN FARM FOR 3 HOURS
Lobau soll das Gehöft von Mont St. Jean drei Stunden lang beschießen.
DROUOT SHELL THE ENEMY CAVALRY 1 MILE NORTH OF YOU
Drouot soll die feindliche, 1 Meile nördlich gelegene Kavallerie beschießen.
D'ERLON ORDER YOUR INFANTRY TO MOVE TO THE HQ
d'Erlon soll seiner Infanterie befehlen, sich ins Hauptquartier zu begeben.
REILLE AT 2 30 PM RETREAT
Reille soll sich um 14:30 zurückziehen.

5.3 Unterstützung
Bei Anforderung von Unterstützung hilft ein Korps-Kommandant einem anderen, indem er seine Divisionen an das hilfsbedürftige Korps überträgt.
Unterstützungs-Befehle sind Instruktionen an ein Korps, einem anderen Korps-Kommandanten Unterstützung zu geben oder von ihm zu nehmen.
Es gibt vier Aktionen:

GIVE SUPPORT TO - (Unterstützung geben an)
TAKE SUPPORT FROM - (Unterstützung erhalten von)
STOP GIVING SUPPORT TO - (Unterstützung stoppen)
STOP TAKING SUPPORT FROM - (Keine Unterstützung mehr annehmen)

Bei Eingabe einer Aktion zur Unterstützung wird automatisch die Gegenaktion eingeleitet. Das heißt, bei Eingabe des Befehls:

LOBAU GIVE SUPPORT TO REILLE - Lobau soll Reille unterstützen sendet der Stab des Kommandanten automatisch den zusätzlichen Befehl:

REILLE TAKE SUPPORT FROM LOBAU - Reille nimmt Unterstützung von Lobau.

Die Bedingungen für die Unterstützungs-Befehle sind identisch mit denen für die Schlachtbefehle. Genau wie dort müssen Sie den Korps-Kommandanten eingeben, der die Aktion ausführen soll. Auch hier können Sie den Zeitpunkt für den Beginn der Aktion bestimmen. Zusätzlich zu den in 5.2 aufgeführten Bedingungen steht Ihnen bei den Unterstützungs-Befehlen noch eine weitere zur Verfügung: ASSIGN CORPS (Korps zuteilen). Mit dieser Bedingung werden ein oder mehrere Korps bestimmt, die ein Kommandant zur Unterstützung sendet.

Hier einige Beispiele für Unterstützungs-Befehle:
LOBAU GIVE SUPPORT TO REILLE - Lobau soll Reille unterstützen.
LOBAU STOP GIVING SUPPORT - Lobau soll die Unterstützung beenden.
DROUOT AT 6 30 PM GIVE SUPPORT TO REILLE, D'ERLON AND MILHAUD
Drouot soll um 18:30 Unterstützung geben an Reille, d'Erlon und Milhaud.

5.4 Berichtswesen

Ein Befehl zur Berichterstattung fordert den Korps-Kommandanten auf, von allen Untergebenen Einzelheiten über Männer, Waffen, Tote, Gefangene etc. abzurufen

und Ihnen, dem Oberbefehlshaber, darüber Meldung zu machen.
Der Aktionsteil dieses Befehles lautet:

SEND ME YOUR BATTLE REPORT - Senden Sie mir einen Schlachtbericht.

Beispiele:

D'ERLON SEND ME YOUR BATTLE REPORT - d'Erlon soll seinen Schlachtbericht senden.

ALL CORPS AT 8 30 PM SEND ME YOUR BATTLE REPORT - Alle Korps sollen um 20:30 einen Schlachtbericht senden.

5.5 Truppen abgeben

Dies ist Befehl an den Korps-Kommandanten, eine oder mehrere ihrer Divisionen einem anderen Korps-Kommandanten zu überlassen.
Die Aktion für diesen Befehl lautet: TRANSFER
Zusätzlich zu den bereits genannten Bedingungen gibt es bei diesem Befehl: DIVISION
Um eine Division an einen anderen Korps-Kommandanten zu übertragen, tippen Sie den Namen des Generals oder die Art der Division ein sowie eine bestimmte oder unbestimmte Anzahl von Divisionen.
Benutzen Sie nicht den Namen eines Generals, müssen Sie die Art der Division angeben, z.B. Infanterie.
Beispiele:

LOBAU TRANSFER DOMON TO REILLE - Lobau soll Domon an Reille übertragen.

LOBAU TRANSFER YOUR CAVALRY TO REILLE - Lobau soll seine Kavallerie an Reille übertragen.

LOBAU AT 6 PM TRANSFER 2 DIVISIONS OF INFANTRY TO D'ERLON
Lobau soll um 18:00 zwei Infanterie-Einheiten an d'Erlon abgeben.

5.6 Strategische Befehle

Korps-Kommandanten operieren nach einer einzigen Strategie. Den entsprechenden Befehl dazu geben Sie am besten zu Beginn der Simulation ein. Zusätzlich sollten Sie strategische Befehle erteilen, wenn die Situation besonders günstig oder schlecht steht.
Die Aktionen der strategischen Befehle sind:

CHANGE YOUR STRATEGY TO ATTACK - Ändern Sie Ihre Strategie auf Angriff.

CHANGE YOUR STRATEGY TO DEFEND - Ändern Sie Ihre Strategie auf Verteidigung.

CHANGE YOUR STRATEGY TO STANDBY - Ändern Sie Ihre Strategie auf Bereitschaft.

CHANGE YOUR STRATEGY TO RESERVE - Ändern Sie Ihre Strategie auf Reserve.

CHANGE YOUR STRATEGY TO RETREAT - Ändern Sie Ihre Strategie auf Rückzug.

Wollen Sie die Entscheidungsfreiheit eines Korps-Kommandanten auf seine Divisionen zugunsten Ihres eigenen Einflusses einschränken, ändern Sie die Strategie dieses Korps-Kommandanten auf STANDBY.

Einige Beispiele:

D'ERLON AT 1 PM CHANGE YOUR STRATEGY TO ATTACK
d'Erlon soll um 13:00 die Strategie auf Angriff umstellen.
REILLE AT 7 PM CHANGE YOUR STRATEGY TO DEFEND
Reille soll um 19:00 die Strategie auf Verteidigung umstellen.

5.7 Angriffs- und Verteidigungslinien

Mit strategischen Befehlen an die Korps-Kommandanten können Sie den Verlauf der Frontlinie bestimmen. Achten Sie unbedingt darauf, die Front geschlossen zu halten. Auch beim historischen Ablauf verfügten beide Armeen zu Anfang über lückenlose Fronten. Einem Korps-Kommandanten werden zwei Punkte angegeben, zwischen denen er mit seinen Leuten eine Angriffs- oder Verteidigungslinie aufbauen muß. Auch werden die Namen zweier weiterer Kommandanten genannt, um an deren Truppen anzuschließen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen Flügel zu bestimmen. In diesem Fall brauchen weder Position noch Person genannt zu werden.

Beim historischen Ablauf brauchen Sie diese Befehle nicht zu geben - die Korps-Kommandanten werden die Linien so bilden, daß sie feste Verbindung zu den anderen Kommandanten haben.

Dient die Linie der Verteidigung, macht sich der Kommandant den Geländeverlauf und umliegende Gebäude zunutze; eine Angriffslinie wird Stück um Stück vorverlegt.

Die Möglichkeiten sind:

FORM AN ATTACK LINE FROM ...
Bilden Sie eine Angriffslinie von ...
FORM A DEFENCE LINE FROM ...
Bilden Sie eine Verteidigungslinie von ...

Zusätzlich sind anzugeben:

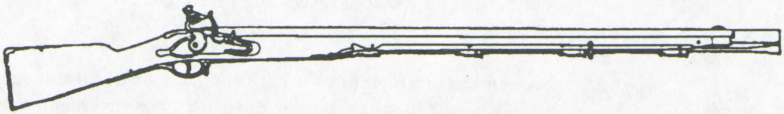
LINKING WITH ...
Schließen Sie an ... Truppen an
THE WEST FLANK
der Westflügel
THE EAST FLANK
der Ostflügel

Beispiele:

REILLE FORM A DEFENCE LINE FROM THE WEST FLANK TO LA-BELLE-ALLIANCE LINKING WITH D-ERLON
Reille soll eine Verteidigungslinie aufbauen von der Westflanke zu La Belle Alliance und Verbindung mit d'Erlon aufnehmen.

D'ERLON FORM AN ATTACK LINE FROM LA-BELLE-ALLIANCE LINKING WITH REILLE TO FRICHERMONT LINKING WITH LOBAU
d'Erlon soll eine Angriffslinie aufbauen von La Belle Alliance, wo er Verbindung mit Reille aufnimmt, bis Frichermont, wo er an Lobaus Truppen anschließt.

LOBAU FORM A DEFENCE LINE FROM 1/2 MILE SOUTH OF FRICHERMONT LINKING WITH D-ERLON ON THE EAST FLANK
Lobau soll eine Verteidigungslinie aufbauen, ausgehend 1/2 Meile südlich von Frichermont, und an der Ostflanke an d'Erlon anschließen



Referenz

Grundbefehle

LOOK	<richtung> In <richtung> von <standort> aus schauen <name>
FROM	<standort> Listet die Untergebenen des Befehlshaber <name> auf.
CORPS	Listet die Namen aller Korps-Kommandanten auf.
X bzw. ESC	Eingabe abgeschlossen, auch wenn weniger als 8 Befehle eingegeben wurden.
PAUSE	Unterbrechung, zum Weitermachen beliebige Taste drücken
SAVE	Sichern des aktuellen Standes
QUIT	Beenden der Simulation.
Befehle zur Kampfführung	MOVE - Bewegen, ATTACK - Angreifen, DEFEND - Verteidigen, SHELL - Beschießen, RETREAT - Rückzug, STAY IN RESERVE - In Reserve bleiben
Befehle zur Unterstützung	GIVE SUPPORT TO - Unterstützen Sie ..., STOP GIVING SUPPORT TO - Unterstützen Sie ... nicht mehr., TAKE SUPPORT FROM - Nehmen Sie Unterstützung an von ..., STOP TAKING SUPPORT FROM - Nehmen Sie keine weitere Unterstützung von ...
Truppen abgeben	TRANSFER - Truppen abgeben
Befehle zum Berichtswesen	SEND ME YOUR BATTLE REPORT - Senden Sie mir Ihren Schlachtbericht
Strategie Befehle	CHANGE YOUR STRATEGY TO ATTACK / DEFEND / RESERVE / RETREAT / STANDBY - Ändern Sie Ihre Strategie auf: Angriff / Verteidigung / Reserve / Rückzug / Bereitschaft

Befehlsbedingungen

Wer	Nennen Sie den oder die Korps-Kommandanten, für die der Befehl gilt.
Zeitpunkt	zu welchem Zeitpunkt soll der Befehl wirksam werden (wahlweise)
Ort	Ortschaft/ Gehöft/ Bodenbeschaffenheit/ Feindeskraft/ Distanz/ Richtung
Dauer	für wie lange (in Stunden und Minuten) soll der Befehl gelten (wahlweise)

Korps	Geben Sie an, für welches oder welche Korps der Befehl gilt.
All Corps	Der Befehl gilt für alle Korps
Division	Name oder Eigenschaft der Division
Linking With East/West Flank	Verbindung aufnehmen mit den Einheiten des Ost-/Westflügels.

Allgemeines

6. Historische Befehle

Ablauf und Ausgang der Simulation sind abhänging von den Befehlen, die Sie geben. Haben Sie beim Starten des Spiels auf die Frage 'Change Historical Orders' ('Ändern der historischen Befehle') mit N wie Nein geanwortet, erhalten die Korps-Kommandanten und ihre Generäle alle historischen Befehle. Der Kampf beginnt dann auch, ohne daß Sie irgendwelche Befehle eingeben.

Wenn Sie eigene Befehle eingeben wollen, können Sie für jede Seite bis zu 20 neue Befehle eingeben. Die Korps-Kommandanten behalten allerdings ihre historischen Befehle, so daß Sie bereits gegebene Befehle nicht neu erteilen müssen. Wenn Sie Befehle eingeben, werden diese sofort umgesetzt.

6.1 Historische Ereignisse

Die Simulation WATERLOO stellt die Ereignisse entsprechend dem historischen Ablauf dar. Deshalb können Sie auch durch eigene Befehle nicht beispielsweise den Franzosen Grouchys Korps wiederbeschaffen, das an dem Tag einige Meilen entfernt, bei Wavre, in Kämpfe verwickelt war. Auch können Sie die Ankunftszeit der Preußen nicht vorverlegen.

7. Aspekte der Simulation

Die Simulation berücksichtigt grundsätzliche Napoleonische Prinzipien. Die verschiedenen Bewegungen und Kampfergebnisse werden nach den äußerst detaillierten Regeln berechnet, die auch bei komplexen Planspielen zur Anwendung kommen. Als Beispiel seien im folgenden nur einige wesentliche Aspekte der Bewertungskriterien genannt.

7.1 Qualität der Truppen

Die leistungsfähigsten und besttrainierten Einheiten finden sich in der Garde. Dieses gilt sowohl für die

Franzosen wie für die Alliierten. Linien- und leichte Einheiten bestehen aus Berufssoldaten mit angemessener Ausbildung, Landwehr und Miliz hingegen aus hastig zusammengetrommelten Truppen. Unter ihnen finden sich keine Berufssoldaten.

7.2 Reichweite der Artillerie

Die Reichweite der Artillerie beträgt etwa 1/2 Meile. Eine Batterie kann nur Ziele beschießen, die in ihrer Sichtweite liegen.

Die Artillerie-Offiziere im Feld wählen den für den Einsatz optimalen Munitionstyp unter Berücksichtigung von Reichweite und Ziel.

7.3 Moral

Einheiten können zu ungeordneten Rückzügen gezwungen sein, oder auch zu kurzfristiger Flucht. Die Flucht einer Einheit kann andere Einheiten mitreißen. Die Moral der Miliz- und Landwehr-Einheiten ist nicht sehr stabil. Die restlichen Truppen können größeren Belastungen standhalten, bevor sie den Mut verlieren. Geflüchtete Einheiten können sich unter Umständen neu formieren, obwohl ihre Moral dann recht schwach ist.

7.4 Meldereiter

Die Reiter, die Nachrichten und Meldungen befördern, werden jeder für sich als Einheit behandelt. Ihnen kann es deshalb auch geschehen, gefangengenommen, in die Flucht geschlagen, vermißt gemeldet oder erschossen zu werden.

7.5 Initiative der Offiziere

Alle Kommandanten interpretieren Ihre Befehle. Unterhalb des Kommandaten gibt es drei Befehlsebenen: Korps-, Divisions- und Regimentsebene. Ein Kommandant wird versuchen, die Eigenheiten des Geländes vorteilhaft zu nutzen. Einen Befehlt, der ihm selbstmörderisch erscheint, im Augenblick unpassend oder irrelevant für die lokale Situation, wird er nicht befolgen. Korps-Kommandanten erweisen sich als recht flexibel und selbständig: Sie können ohne Befragen des obersten Befehlshabers ihre Truppen weiter nach vorn oder hinten verlagern, sich gegenseitig unterstützen und verschiedene andere Entscheidungen treffen. Die Regiments-Kommandanten bringen die Infanterie in die für die augenblickliche Situation optimale Formation. Sie bilden ein Karree, wenn der Gegner sie angreift, eine Linie, um selbst größtmögliche Feuerkraft zu entwickeln, eine Kolonne, um bei einem Angriff größte Durchschlagskraft zu erzielen.

7.6 Unberücksichtigte Aspekte

Einige wenige Aspekte der Napoleonischen Kriegsführung wurden außer acht gelassen. Darunter sind: Rauch, der die Linie außer Sicht bringt, das Formieren von Regimentern in lange Linien von Einzelkämpfern und das Vor- und Zurückverlagern von Material.

8. Beenden der Simulation

Die Schlacht endet um 21:30. Alle Kampfberichte werden dann verfügbar und das Resultat beurteilt. Ihnen wird auch Gelegenheit gegeben, das Schlachtfeld zu besichtigen. Zum vorzeitigen Beenden der Simulation verwenden Sie den Befehlt QUIT. Auf Wunsch können Sie mit SAVE den aktuellen Stand als Datei sichern.

9. Weitere Hinweise

Zeit

Kalkulieren Sie beim Erteilen der Befehle die zeitliche Verzögerung zwischen Befehlsausgabe und -ausführung. Sie wird verursacht durch die Übermittlung per Meldereiter und die Zeit, die die Kommandanten zum Umsetzen der Befehle benötigen. Wenn Sie beobachten, wie sich auf dem Schlachtfeld eine Krise entwickelt, überlegen Sie genau, ob und wie Sie darauf reagieren. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Entscheidung auch rechtzeitig umgesetzt werden kann, um noch von Nutzen zu sein. Vielleicht wird der betroffene General von selber Herr der Lage? Vermeiden Sie es, gute Truppen in hoffnungslose Gefechte zu schicken und so den Zusammenhalt Ihrer Truppen schwächen.

Befehle erteilen

Erteilen Sie eindeutige Befehle. LANCEY MOVE TO LA-HAIE (Lancey soll sich nach La Haie begeben) ist vage. Wie viele Divisionen sollen nach La Haie? Außer, wenn Sie wollen, daß Lancey die Entscheidung selber trifft, seien Sie präziser:

LANCEY ORDER 2 INFANTRY DIVISIONS AND YOUR CAVALRY TO MOVE TO LA-HAIE

(Lancey soll 2 seiner Infanterie-Divisionen und seiner Kavallerie befehlen, sich nach La Haie zu begeben).

Die Befehle zum Beeinflussen der Strategie und zum Aufbauen einer Angriffs- oder Verteidigungslinie sollten Sie erst anwenden, wenn Sie ihre Auswirkungen auf den weiteren Verlauf beurteilen können.

Start-Optionen

Bestimmen Sie beim Starten der Simulation, daß Ihnen das Programm jeweils anzeigt, was gerade vorgeht. Das ist insbesondere für Anfänger von Interesse.

Artillerie

Nutzen Sie voll den Befehl SHELL. Einheiten, die sich verschanzt haben, sind ohne vorherigen Artillerie-Beschuß nur schwer aus ihrer Stellung zu vertreiben.

Verschwenden Sie wertvolle Munition nicht auf Ziele am Rande Ihrer 1/2 Meilen-Reichweite. Vergewissern Sie sich einer möglichst effektiven Feuerkraft. Sie können sich entschließen, das Feuer mehrerer Batterien auf ein einziges Ziel zu konzentrieren. Unterstützen Sie Infanterie- oder Kavallerie-Attacken in jedem Fall durch Artillerie-Feuer.

Aufklärung

Nutzen Sie jede sich bietende Gelegenheit für eine Beobachtung des Schlachtfeldes. Vergessen Sie nie, daß die Schlacht um Sie herum weitergeht, auch an Plätzen, die Sie nicht einsehen können.

Fordern Sie etwa zu jeder Simulations-Stunde Berichte an: ALL CORPS SEND ME YOUR BATTLE REPORT. So erhalten Sie eine recht gute Möglichkeit, die aktuelle Lage zu beurteilen.

Vorausplanung

Versuchen Sie nicht zuviel auf einmal, sonst besteht die Gefahr, die Übersicht zu verlieren. Setzen Sie sich ein Ziel und eine generelle Strategie. Lassen Sie sich durch unvorhergesehene Ereignisse nicht davon abbringen. Auf den folgenden Seiten finden Sie Hintergrundinformationen über die Napoleonische Kriegsführung, die Zusammensetzung seiner Armeen und die in der Schlacht angewandten Taktiken. Es ist hilfreich zu wissen, wie eine Napoleonische Armee geführt wurde und kämpfte. Der Abschnitt 'Die Hundert Tage' zeigt die Ereignisse, die zur Schlacht von Waterloo führten. Es folgt eine Darstellung der Schlacht selber. All das ist für das Verständnis der Simulation von großem Nutzen.

Aufstellung der Armeen

Die Stärken der Einheiten sind wie folgt:

1 Infanterie-Regiment:	1000	Mann
1 Kavallerie-Brigade:	600	Reiter
1 Artillerie-Batterie:	400	Mann
	16	Kanonen

Preußische Brigaden haben ungefähr die Stärke der britischen oder französischen Divisionen. Die Begriffe Regiment und Brigade werden sowohl im Zusammenhang mit Infanterie wie Kavallerie benutzt.

Die preußische Landwehr ist vergleichbar mit der Miliz.

Beachten Sie:
Wenn Ihnen die Ereignisse in Waterloo geläufig sind, werden Sie vielleicht Marschall Ney auf der Liste der französischen Armee vermissen. Da Napoleon Ney die Rolle des Gefechts-Kommandanten übertrug, damit beauftragt, Napoleons Pläne durchzuführen, könnte er durchaus französische Einheiten in den Kampf führen. Er wurde nicht als gesonderter Korps-Kommandant aufgeführt, um seinen Status als Napoleons 'rechte Hand' zu berücksichtigen.

FRANZÖSISCHE ARMEE, OBERSTER BEFEHLSHABER: NAPOLEON

General	Division	Zusammensetzung
	I. Korps: d'Erlon	
Quiot	I. Infanterie	4 Linien-Regimenter
Donzelot	II. Infanterie	3 Linien- 2 Leichte Regimenter
Marcognet	III. Infanterie	4 Linien-Regimenter
Durutte	IV. Infanterie	4 Linien-Regimenter
Jacquinot	I. Kavallerie	2 Leichte Brigaden
Desales	Korps-Artillerie	2 Fuß- 1 berittene Batterie
	II. Korps: Reille	
Bachelu	V. Infanterie	4 Linien-Regimenter
Jerome	VI. Infanterie	3 Linien- 4 Leichte Regimenter
Foy	IX. Infanterie	3 Linien- 2 Leichte Regimenter
Pire	II. Kavallerie	3 Leichte Brigaden
Pelletier	Korps-Artillerie	2 Fußbatterien
	IV. Korps: Lobau	
Simmer	XIX. Infanterie	4 Linien-Regimenter
Jeanin	XX Infanterie	3 Linien- 1 Leichtes Regiment
Domon	III. Kavallerie	2 Leichte Brigaden
Subervie	V. Kavallerie	2 Leichte Brigaden
Noury	Korps-Artillerie	2 Fuß- 1 berittene Batterie

General	Division	Zusammensetzung
	III. Reserve Kavallerie-Korps: Kellermann	
Lheretier	XI. Kavallerie	3 Schwere Brigaden
d'Hurbal	XII. Kavallerie	3 Schwere Brigaden
Tancarville	Korps-Artillerie	1 berittene Batterie
	IV. Reserve Kavallerie-Korps: Milhaud	
Alphonse	XIII. Kavallerie	3 Schwere Brigaden
Delort	XIV. Kavallerie	2 Schwere Brigaden
Chasseriau	Korps-Artillerie	1 berittene Batterie
	Garde: Drouot	
Duhesme	Junge Garde	4 Garde-Regimenter
Friant	Grenadier	4 Garde-Regimenter
Morand	Jäger	4 Garde-Regimenter
Lefebvre	Leichte Kavallerie	3 Garde-Regimenter
Guyot	schwere Kavallerie	3 Garde-Regimenter
Saint-Maurice	Garde-Artillerie	4 Fuß- 2 berittene Batterien

ARMEE DER ALLIIERTEN, OBERSTER BEFEHLSHABER: WELLINGTON

General	Division	Zusammensetzung
	I. Korps: Oranien	
Cooke	I. Infanterie	3 Garde-Regimenter
Alten	III. Infanterie	6 Linien- 1 Leichtes Regiment
Perponcher	II. Holländisch-Belgisches	4 Linien-Regimenter 1 Leichtes Regiment 2 Miliz-Regimenter
Chasse	III. Holländisch-Belgisches	2 Linien-Regimenter 1 Leichtes Regiment 3 Miliz-Regimenter
Macdonnel	Hougoumont-Abordnung	2 Garde- 2 Linien-Regimenter
Gunkel	Korps-Artillerie	3 Fußbatterien
	II. Korps: Hill	
Clinton	II. Infanterie	3 Linien- 2 Leichte 2 Miliz-Regimenter
Churchill	IV. Infanterie	1 Linien- 1 Leichtes Regiment
Egerton	Korps-Artillerie	1 Fußbatterie

General	Division	Zusammensetzung
	Armee Reserve-Korps: Lancey	
Picton	V. Infanterie	4 Linien- 2 Miliz-Regimenter
Lambert	VI. Infanterie	2 Linien- 3 Miliz-Regimenter
Kruse	Nassau Kontingent	2 Linien-Regimenter
		1 Miliz-Regiment
Olfermans	Braunschweiger Kontingent	2 Linien- 2 Leicht Regimenter
		1 Garde-Regiment
Cramm	Braunschweiger Kavallerie	1 Leichte Brigade
Wood	Reserve-Artillerie	2 Fußbatterien
		1 berittene Batterie
	Kavallerie-Korps: Uxbridge	
Somerset	I. Kav.-Brigade	2 Garde-Regimenter
Ponsonby	II. Kav.-Brigade	2 Schwere Regimenter
Dornberg	III. Kav.-Brigade	2 Leichte Regimenter
Vandaleur	IV. Kav.-Brigade	2 Leichte Regimenter
Grant	V. Kav.-Brigade	2 Leichte Regimenter
Vivian	VI. Kav.-Brigade	3 Leichte Regimenter
Arenschildt	VII. Kav.-Brigade	2 Leichte Regimenter
Estorff	Hannoversche Brig.	1 Leichtes Regiment
Collaert	Holländisch-Belgische Kav.	4 Leichte 2 Schwere Regimenter

PREUSSISCHE ARMEE, OBERSTER BEFEHLSHABER: BLÜCHER

General	Division	Zusammensetzung
	I. Korps: Ziethen	
Steinmetz	I. Infanterie	2 Linien-Regimenter
		1 Leichtes Regiment
Treskow	I. Kavallerie	3 Leichte Regimenter
Holtzendorff	Korps-Artillerie	1 Fußbatterie
		1 berittene Batterie
	II. Korps: Pirch	
Tippelskirsch	V. Infanterie	2 Landwehr-
		3 Leichte Regimenter
Brause	VII. Infanterie	2 Landwehr-Regimenter
Bose	VIII. Infanterie	2 Landwehr-
		4 Leichte Regimenter
Sohr	II. Kavallerie	2 Leichte Regimenter
Rohl	Korps-Artillerie	1 Fußbatterie
	IV. Korps: Bülow	
Hake	XIII. Infanterie	4 Landwehr-
		2 Leichte Regimenter
Funck	XIV. Infanterie	5 Landwehr-
		2 Leichte Regimenter
Losthin	XV. Infanterie	4 Landwehr-
		2 Leichte Regimenter
Hiller	XVI. Infanterie	4 Landwehr-
		2 Leichte Regimenter
Schwerin	I. Kavallerie	3 Leichte Regimenter
Waltzdorf	II. Kavallerie	1 Leichtes Regiment
Sydow	III. Kavallerie	3 Landwehr
	Kavallerie-Regimenter	

© 1991 MIRRORSOFT LTD. Das Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind durch nationales und internationales Copyright geschützt. Aus- und Verleihen, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Übertragen und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Mirrorsoft Limited night gestattet. Alle Rechte, die Autoren und Besitz betreffen, sind weltweit vorbehalten.
MirrorImage, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW Tel: (071) 928 1454